

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger infâme



Terrain

Le Verger infâme arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B} ou {G} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger infâme



Terrain

Le Verger infâme arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {B} ou {G} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger infâme



Terrain

Le Verger infâme arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {B} ou {G} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger infâme



Terrain

Le Verger infâme arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {B} ou {G} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre d'Éther



Terrain

Quand le Centre d'Éther arrive sur le champ de bataille,
vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).
{T} : Ajoutez {C}.
{T}, payez {E} : Ajoutez un mana de la couleur de votre
choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre d'Éther



Terrain

Quand le Centre d'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, payez {E} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre d'Éther



Terrain

Quand le Centre d'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, payez {E} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre d'Éther



Terrain

Quand le Centre d'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, payez {E} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oasis d'Hashep



Terrain : désert

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {G} à votre réserve.

{1}{G}{G}, {T}, sacrifiez un désert : La créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oasis d'Hashep



Terrain : désert

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

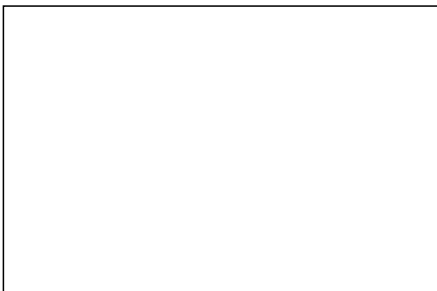
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {G} à votre réserve.

{1}{G}{G}, {T}, sacrifiez un désert : La créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gonti, seigneur de l'opulence

{2}{B}{B}



Créature légendaire :

Contact mortel

Quand Gonti, seigneur de l'opulence arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de la bibliothèque de l'adversaire ciblé, exilez l'une d'elles face cachée, puis mettez le reste au-dessous de cette bibliothèque dans un ordre aléatoire. Tant que cette carte reste exilée, vous pouvez la regarder, vous pouvez la lancer et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour la lancer.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gonti, seigneur de l'opulence

{2}{B}{B}



Créature légendaire :

Contact mortel

Quand Gonti, seigneur de l'opulence arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de la bibliothèque de l'adversaire ciblé, exilez l'une d'elles face cachée, puis mettez le reste au-dessous de cette bibliothèque dans un ordre aléatoire. Tant que cette carte reste exilée, vous pouvez la regarder, vous pouvez la lancer et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour la lancer.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse mécanique de verdure

{3}{G}{G}



Créature-artefact : construction

Piétinement

Quand la Carcasse mécanique de verdure arrive sur le champ de bataille, répartissez quatre marqueurs +1/+1 entre n'importe quel nombre de créatures ciblées que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse mécanique de verdure

{3}{G}{G}



Créature-artefact : construction

Piétinement

Quand la Carcasse mécanique de verdure arrive sur le champ de bataille, répartissez quatre marqueurs +1/+1 entre n'importe quel nombre de créatures ciblées que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune tigre à défenses de sabre

{1}{G}



Créature : chat

À chaque fois que le Jeune tigre à défenses de sabre inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).
Payez {E}{E} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Jeune tigre à défenses de sabre.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse mécanique de verdure

{3}{G}{G}



Créature-artefact : construction

Piétinement

Quand la Carcasse mécanique de verdure arrive sur le champ de bataille, répartissez quatre marqueurs +1/+1 entre n'importe quel nombre de créatures ciblées que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune tigre à défenses de sabre

{1}{G}



Créature : chat

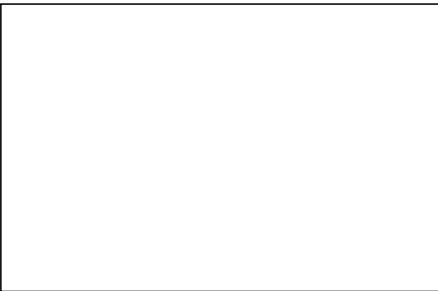
À chaque fois que le Jeune tigre à défenses de sabre inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).
Payez {E}{E} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Jeune tigre à défenses de sabre.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune tigre à défenses de sabre

{1}{G}



Créature : chat

À chaque fois que le Jeune tigre à défenses de sabre inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

Payez {E}{E} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Jeune tigre à défenses de sabre.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite du rebut

{2}



Créature-artefact : construction

Le Parasite du rebut ne peut pas bloquer.

{1}{B}, exilez une autre carte de créature depuis votre cimetière : Renvoyez sur le champ de bataille le Parasite du rebut depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune tigre à défenses de sabre

{1}{G}



Créature : chat

À chaque fois que le Jeune tigre à défenses de sabre inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

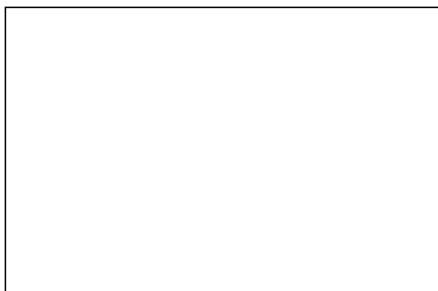
Payez {E}{E} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Jeune tigre à défenses de sabre.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite du rebut

{2}



Créature-artefact : construction

Le Parasite du rebut ne peut pas bloquer.

{1}{B}, exilez une autre carte de créature depuis votre cimetière : Renvoyez sur le champ de bataille le Parasite du rebut depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boa sinueux

{B}{G}



Créature : serpent

Si au moins un marqueur devait être placé sur un artefact ou une créature que vous contrôlez, autant de ces marqueurs plus un sont placés sur ce permanent à la place.

Si vous devez gagner au moins un marqueur, vous gagnez autant de ces marqueurs plus un à la place.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boa sinueux

{B}{G}



Créature : serpent

Si au moins un marqueur devait être placé sur un artefact ou une créature que vous contrôlez, autant de ces marqueurs plus un sont placés sur ce permanent à la place.

Si vous devez gagner au moins un marqueur, vous gagnez autant de ces marqueurs plus un à la place.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boa sinueux

{B}{G}



Créature : serpent

Si au moins un marqueur devait être placé sur un artefact ou une créature que vous contrôlez, autant de ces marqueurs plus un sont placés sur ce permanent à la place.

Si vous devez gagner au moins un marqueur, vous gagnez autant de ces marqueurs plus un à la place.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boa sinueux

{B}{G}



Créature : serpent

Si au moins un marqueur devait être placé sur un artefact ou une créature que vous contrôlez, autant de ces marqueurs plus un sont placés sur ce permanent à la place.

Si vous devez gagner au moins un marqueur, vous gagnez autant de ces marqueurs plus un à la place.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonneuse de la Manche étincelante {1}{B}



Créature : humain et gremlin

Menace

À chaque fois que la Siphonneuse de la Manche étincelante arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

Au début de votre entretien, vous pouvez payer {E}{E}. Si vous faites ainsi, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonneuse de la Manche étincelante {1}{B}



Créature : humain et gremlin

Menace

À chaque fois que la Siphonneuse de la Manche étincelante arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

Au début de votre entretien, vous pouvez payer {E}{E}. Si vous faites ainsi, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonneuse de la Manche étincelante {1}{B}



Créature : humain et gremlin

Menace

À chaque fois que la Siphonneuse de la Manche étincelante arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

Au début de votre entretien, vous pouvez payer {E}{E}. Si vous faites ainsi, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonneuse de la Manche étincelante {1}{B}



Créature : humain et gremlin

Menace

À chaque fois que la Siphonneuse de la Manche étincelante arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

Au début de votre entretien, vous pouvez payer {E}{E}. Si vous faites ainsi, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rishkar, renégat de Peema

{2}{G}

Créature légendaire : elfe et druide

Quand Rishkar, renégat de Peema arrive sur le champ de bataille, ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur sur elle a

« {T} : Ajoutez {G} à votre réserve. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rishkar, renégat de Peema

{2}{G}

Créature légendaire : elfe et druide

Quand Rishkar, renégat de Peema arrive sur le champ de bataille, ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur sur elle a

« {T} : Ajoutez {G} à votre réserve. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rishkar, renégat de Peema

{2}{G}

Créature légendaire : elfe et druide

Quand Rishkar, renégat de Peema arrive sur le champ de bataille, ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur sur elle a

« {T} : Ajoutez {G} à votre réserve. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baliste ambulante

{X}{X}

Créature-artefact : construction

La Baliste ambulante arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

{4} : Mettez un marqueur +1/+1 sur la Baliste ambulante.

Retirez un marqueur +1/+1 de la Baliste ambulante : Elle inflige 1 blessure à une cible, créature ou joueur.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de rêves {2}{B}

Créature : humain et sorcier

Menace
 À chaque fois que le Voleur de rêves inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'autant de cartes.

Éternalisation {4}{B} {{4}{B}}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et humain et sorcier 4/4 noir sans coût de mana. N'utilisez l'éternalisation que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de rêves {2}{B}

Créature : humain et sorcier

Menace
 À chaque fois que le Voleur de rêves inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'autant de cartes.

Éternalisation {4}{B} {{4}{B}}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et humain et sorcier 4/4 noir sans coût de mana. N'utilisez l'éternalisation que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de rêves {2}{B}

Créature : humain et sorcier

Menace
 À chaque fois que le Voleur de rêves inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'autant de cartes.

Éternalisation {4}{B} {{4}{B}}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et humain et sorcier 4/4 noir sans coût de mana. N'utilisez l'éternalisation que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

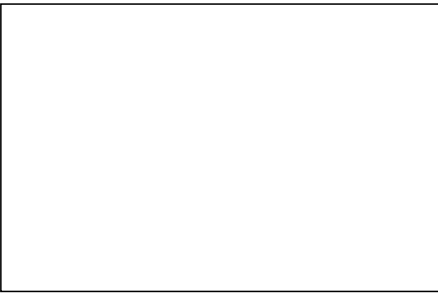
Défense en essor {G}

Éphémère
 La créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défense en essor

{G}



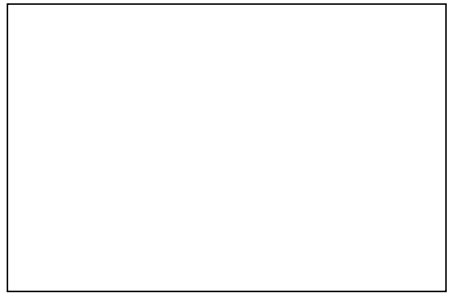
Éphémère

La créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défense en essor

{G}



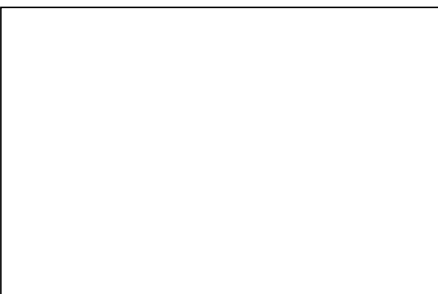
Éphémère

La créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défense en essor

{G}



Éphémère

La créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}



Éphémère

Détruisez la créature ciblée si son coût converti de mana est inférieur ou égal à 2.
<i>Révolte</i> — Détruisez cette créature si son coût converti de mana est inférieur à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Âge de la Gloire

{3}{B}



Éphémère

Exilez la créature ciblée. Si cette créature était un dieu, son contrôleur révèle sa main et en exile toutes les cartes ayant le même nom que cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Supplice de la planche

{B}{B}



Rituel

Détruisez la créature non-Ondin ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Âge de la Gloire

{3}{B}



Éphémère

Exilez la créature ciblée. Si cette créature était un dieu, son contrôleur révèle sa main et en exile toutes les cartes ayant le même nom que cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Supplice de la planche

{B}{B}



Rituel

Détruisez la créature non-Ondin ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

